

## 8. lecke: Változók és véletlenszámok

Elértünk most már, hogy igazi izgalmas játékokat tudjunk készíteni. Ebben a játékban pontokat szerzünk miközben időre fogunk játszani.

A játékunkban egy denevér fog repkedni és közben labdákat fog dobálni. Nekünk az a feladatunk, hogy ezeket a labdákat elkapjuk (lehetőleg minél többet), mert ezekből lesznek a pontszámok. Erre 30 másodpercünk lesz.

Lépéseink:

- Válasszunk kettő tetszőleges háttérrel (woods and bench).

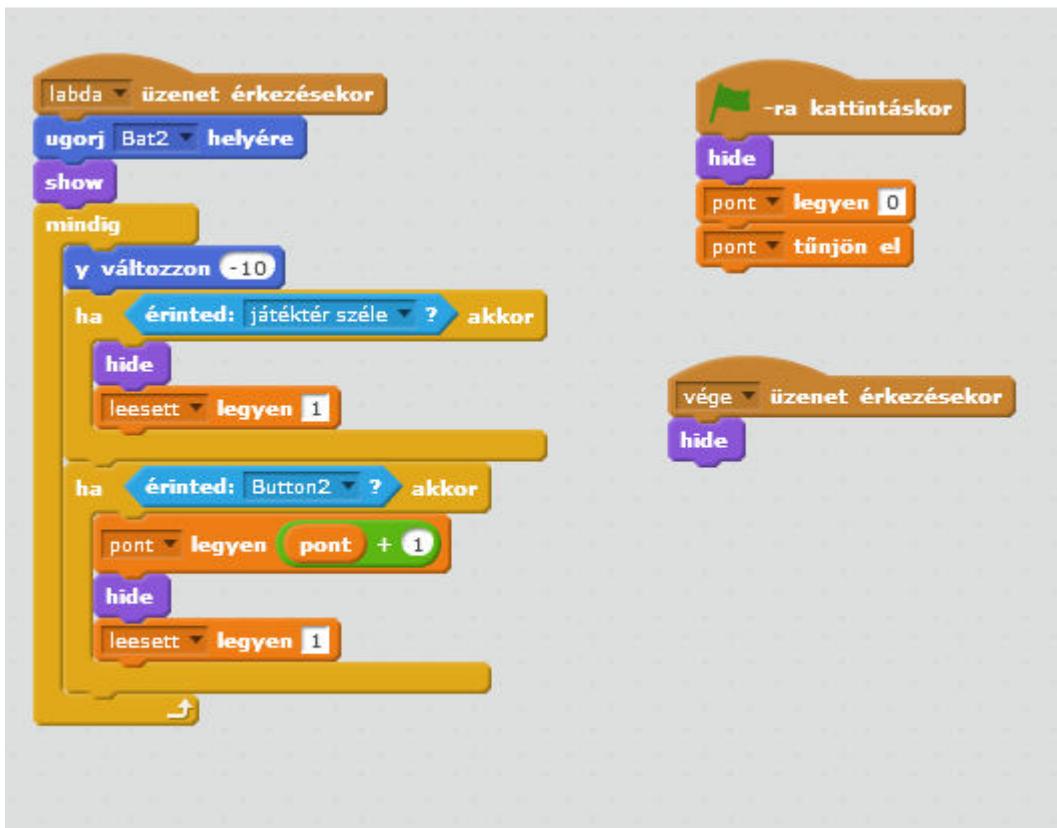


- Válasszunk szereplőket, egy olyat, ami tud repülni (bat2). Egy labdát és egy „kosarat”, amellyel elkapjuk a lepotyogó labdákat.
- Az első lépésünk, hogy ismertetjük a játékszabályokat. Ezt most úgy oldjuk meg, hogy egy másik háttér is jelenjen meg. Egy szereplő pedig bemutatja a játékszabályokat:

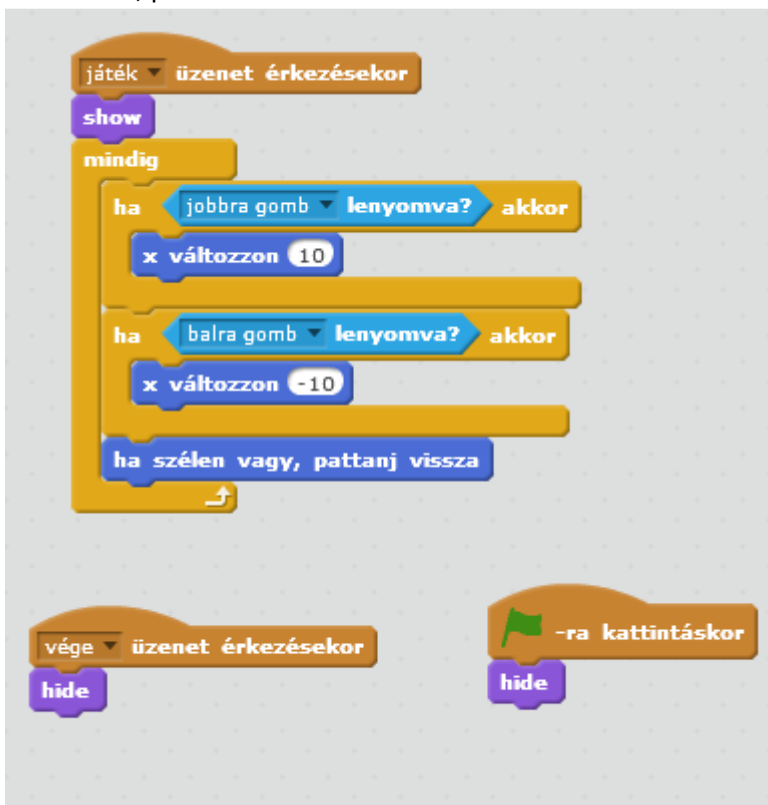


- A következő lépésünk, hogy a labda feladatait megadjuk. Ehhez változókra lesz szükségünk, hisz a lepotyogó labdákat számolni kell.  
Mi is az a változó?  
A változó olyan hely a számítógépen, ahol valamilyen mennyiséget tárolunk. Van neve és értéke. A mi esetünkben ez lesz a pontszám. A pontszám a játék indulásakor 0. Eggyel nő, ha elkap egy labdát a kosár.  
Első lépésként beállítjuk, hogy a pontszám kezdetben legyen 0.

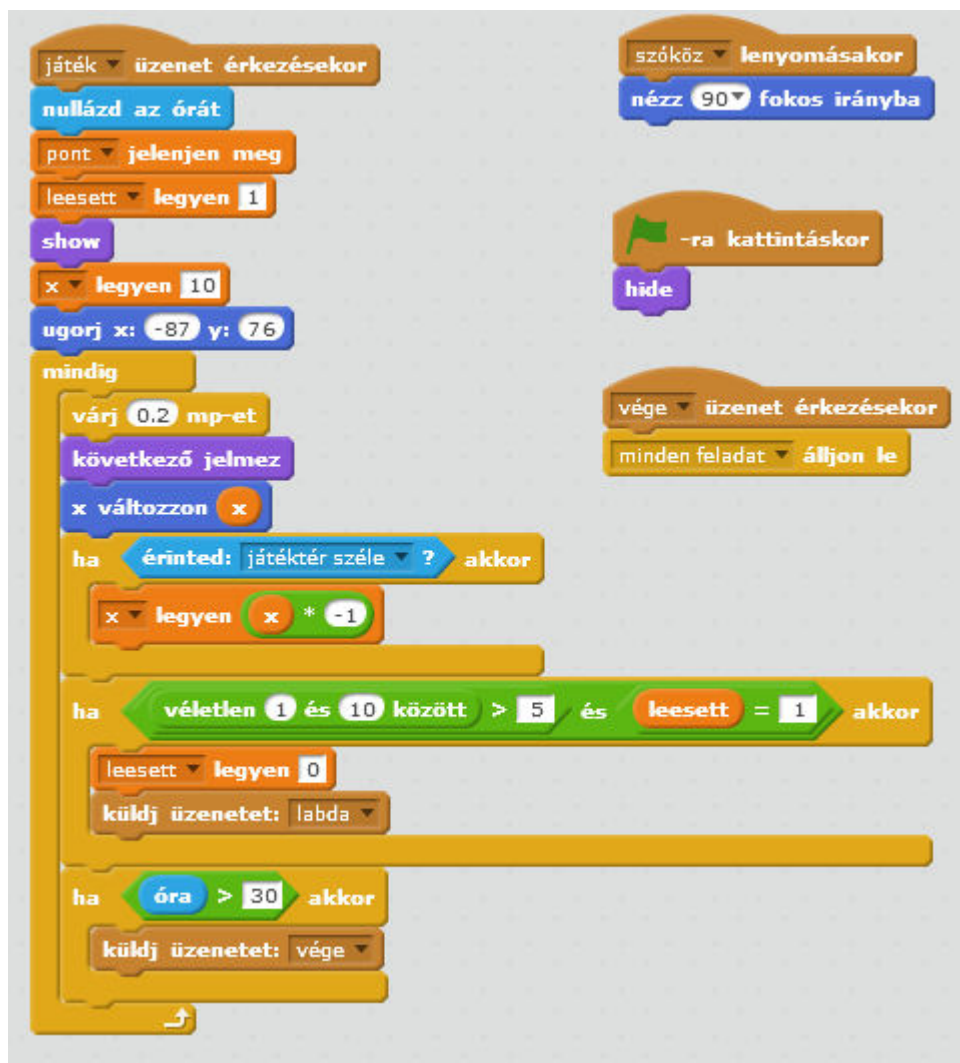
A labda feladatai, tehát:



- Ezután következik a kosár feladatainak megadása. Ebben a részben a már eddig megismert eszközöket, parancsokat kell használni.



- Most már csak a főszereplőnk, a denevér feladatait kell megadnunk, hogy repülés közben szálljon jobbra-balra és eközben véletlenszerűen dobálja a labdákat. Itt ebben a részben jelenik meg a véletlenszám. Ezzel tudjuk kiszámíthatatlanná tenni a labdák potyogását. A Scratch-ben a véletlenszámokat két szám között tudjuk megadni. Pl. 1 és 10 között, ami azt jelenti, hogy ez 1 és 10 közötti számot ad és mindegyiket egyforma eséllyel.



Kész program: [denever\\_jatek](#)